

Methodenblatt

Name der Methode Funkstörung
Ziele - Ausdrucksfähigkeit, Körpersprache - eine Geschichte erzählen
Zielgruppe Alle Gruppen (bisherige Erfahrung mit Körpersprache macht die Übung leichter)
Anzahl der Teilnehmenden Mindestens 6 Teilnehmende (4 Spielende und 2 im Publikum)
Dauer 10 bis 20 Minuten
Material Kein Material.
Technisches Die Methode spielt sich besser auf einem Computer als am Handy. So haben die Spielenden mehr Platz in ihrem Bildschirm, die Geschichte zu mimen und nachzuspielen. Das Team sollte in der Lage sein, die Teilnehmenden einem Break-Out-Raum zuzuordnen und diese Break-Out-Räume zu verwalten.
Ablauf Eine Person aus dem Team bildet 4er-Gruppen. Ob diese Gruppen interkulturell durchmischt sind oder nicht, spielt keine große Rolle, da in diesem Spiel ohnehin vor allem nonverbal kommuniziert wird. Der Verständlichkeit halber heißen in dieser Erklärung die Teilnehmenden der ersten Gruppe A, B, C, D. A bleibt beim Team und dem Publikum, während B, C und D in einen Break-Out-Room geschickt werden. A, das Publikum und das Team überlegen sich eine Geschichte, die A anschließend erzählen wird, ohne zu sprechen. Sie überlegen alle gemeinsam, welche Figuren A spielen wird, was in der Geschichte passiert und wie sie endet. Die Geschichte könnte in etwa so aussehen: "Der Weihnachtsmann verteilte gerade Geschenke, als er von einem 8-jährigen Mädchen erwischt wurde. Dieses öffnete eine Schachtel und regte sich auf, weil sie statt eines Geschenks voller Gemüse war." Sobald sie sich auf eine Geschichte geeinigt haben, kommt B zurück zur Hauptkonferenz und verfolgt genau, wie A die Geschichte mimt. Wenn A fertig ist, kommt C zurück in den Hauptraum und verfolgt, wie B das mimt, was B von der Geschichte verstanden hat.

Wenn B fertig ist, kommt D zurück in den Hauptraum und schaut zu, wie C die Geschichte nachahmt, aber diesmal muss D auch erklären, was vor sich geht. Die einfachste Art und Weise, die gespielte Geschichte nachzuerzählen, ist, die "Ich"-Form zu verwenden, und nicht, genau zu beschreiben, was gespielt wird.

Zum Beispiel "Heute Morgen war ich im Supermarkt, als ich plötzlich einen Freund aus der Schule traf...", statt "Das Känguru frisst etwas, nein, es trinkt etwas, nein, es springt auf jemanden...". Natürlich muss sich die Geschichte auf die Handlung beziehen, die C spielt, aber es ist einfacher für D, eine Geschichte zu erzählen, als eine zu beschreiben.

D kann die Geschichte in der eigenen Muttersprache erzählen. Danach kann eine Person aus dem Team dem Publikum übersetzen, was gesagt wurde.

Wenn es mehrere Gruppen gibt, ist es ratsam, darauf zu achten, dass jede*r Geschichtenerzähler*in eine andere Sprache spricht. Zum Beispiel spricht D der Gruppe 1 Deutsch und D der Gruppe 2 Französisch.

Am Ende der Methode entstehen so zwei sehr unterschiedliche Geschichten, was auch das Ziel ist. Auf diese Weise können die Teilnehmenden erkennen, wie ein kleiner Unterschied in einer Bewegung die Wahrnehmung und den Sinn einer Handlung verändern kann.

Varianten

Es ist auch möglich, 5er-Gruppen zu bilden, aber man sollte darauf achten, dass es nicht zu lang wird und zu anstrengend.

Es können in jeder Geschichte mehr als ein oder zwei Figuren auftauchen, aber in diesem Fall sollte es klar kommuniziert werden, wenn die spielende Person die Figur wechselt.